

MicroVision

AUSTAUSCHBARE CASSETTE

Super BlockBuster

SPIELANLEITUNG

Ziel des Spiels

Die höchste Wertung durch Abbau möglichst vieler Mauern oben im Bildschirm zu erzielen, und dabei gleichzeitig den Abbau der unteren Mauer zu verhindern.

Spielregeln

1. Die Cassette wird in die Spiel-Basis eingesetzt, und der Schalter in ON-Position geschoben. Im Bildschirm erscheint eine 1, d.h. Sie spielen mit Schwierigkeitsgrad 1.
2. Drücken Sie die Taste +, und im Bildschirm erscheint eine 2. Dies ist der höhere Schwierigkeitsgrad mit höherer Kugelgeschwindigkeit. Den leichteren Schwierigkeitsgrad 1 holen Sie durch erneutes Drücken dieser Taste zurück.
3. Drücken Sie jetzt Taste ◈, und zwei Mauern (oben und unten) und ein Block erscheinen im Bildschirm (s. Abb. 1). Die Kugel prallt sofort zwischen den beiden Mauern hin und her.

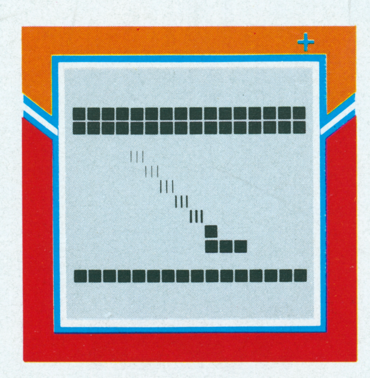
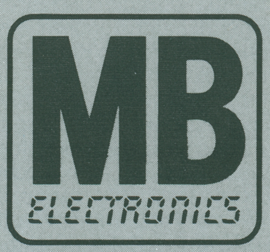


Abb. 1

4. Durch Drehen des Kontroll-Knopfes unten auf der Spiel-Basis dirigieren Sie den Block von Seite zu Seite im Bildschirm zum Abfangen der Kugel.
5. Versuchen Sie, die Kugel vom Block auf die obere Mauer prallen zu lassen und dabei gleichzeitig die untere Mauer zu schützen. Wenn die Kugel auf die Mauer trifft, löscht sie einen Stein. Halten Sie die Kugel so oft wie möglich auf die obere Mauer. Die Kugel prallt nur dann vom Block ab, wenn sie voll auf die Oberkante trifft (s. Abb. 2).



SUPER BLOCKBUSTER

GARANTIE-KARTE

6-MONATS-GARANTIE FÜR MICROVISION

Für dieses Spiel leistet Milton Bradley dem Käufer für Fertigungs- und Materialmängel (mit Ausnahme der Batterien), welche die bestimmungsgemäße Verwendung des Spiels bei normalem Gebrauch und Einhaltung der Bedienungsanleitung mindern, eine Garantie von 6 Monaten gerechnet ab Kaufdatum. Sollte Ihr Spiel einen solchen Fertigungs- oder Materialfehler aufweisen, so wird es nach Wahl von Milton Bradley kostenlos repariert oder ersetzt, vorausgesetzt, der Käufer hat den Mangel bis spätestens eine Woche nach Ablauf der Garantiefrist schriftlich angezeigt. Milton Bradley kann seine Garantieverpflichtung auch dadurch erfüllen, daß das defekte Spiel gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität ausgetauscht wird. Das Kaufdatum für Ihr Spiel muß entweder durch Ausfüllen dieser Garantiekarte oder durch die Kaufquittung nachgewiesen werden. Sofern Ihr Spiel gegen ein anderes Spiel ausgetauscht wird, tritt das ersetzte Spiel in die Restlaufzeit der Garantie für das ursprüngliche Spiel ein; die Garantiezeit für das ersetzte Spiel beträgt jedoch mindestens 2 Monate.

Der Garantie-Anspruch erlischt, wenn das Spiel durch Unfall, unvernünftigen Gebrauch, Fahrlässigkeit, falsche Anwendung, Mißbrauch, nicht korrekten Service oder andere, nicht auf Fehler von Fertigung oder Material zurückzuführende Gründe beschädigt wird.

Milton Bradley haftet nicht für Ausfallzeiten des Spiels oder für Verlust, Kosten, Ausgaben, Beschädigung oder Beeinträchtigungen, die daraus resultieren und die den Käufer direkt oder indirekt berühren, soweit dies gesetzlich zulässig ist.

Diese Garantie ist unabhängig von denjenigen gesetzlichen oder vertraglichen Gewährleistungsrechten, die Ihnen gegen den Verkäufer zustehen.

Wichtig:

Ehe Sie das Spiel zur Reparatur zurückschicken, empfehlen wir, Ihr Spiel mit frischen, starken Batterien noch einmal zu überprüfen. Selbst neue Batterien können defekt oder schwach sein, und

verminderte Leistungsfähigkeit ist häufig die Ursache für unbefriedigende oder unregelmäßige Funktion. Falls nach dem Test mit frischen Batterien Ihr Spiel noch nicht reibungslos funktioniert, lesen Sie bitte sorgfältig die Versand-Hinweise durch, ehe Sie das Spiel zurückschicken.

Service nach Ablauf der Garantiezeit

Nach Ablauf der Garantiefrist von 6 Monaten wird Milton Bradley nach Ermessen Ihr Spiel bis zu 1 Jahr nach bestätigtem Kaufdatum reparieren oder austauschen gegen ein generalüberholtes Spiel gleicher Qualität, wenn Ihr Spiel mit Nachweis des Kaufdatums eingeschickt wird. Während der 6-monatigen Garantiezeit ist der Reparatur-Service kostenlos. Danach wird eine geringe Gebühr erhoben, wenn Ihr Spiel frei an uns zurückgeschickt wird. Milton Bradley ist nicht verpflichtet, den Service zu leisten, wenn das Spiel mißbraucht, fahrlässig behandelt oder anderweitig beschädigt wurde, und dies nicht auf Fehler bei Fertigung oder Material zurückzuführen ist. Wenn Reparatur oder Ersatzleistung nicht mehr möglich sind, ist Milton Bradley nicht verpflichtet, den Service zu leisten. Vielmehr wird das Spiel an Sie zurückgeschickt.

Hinweise für den Versand

1. Alle Batterien müssen aus dem Spiel genommen werden. Bitte keine Batterien an Milton Bradley zurückschicken.
2. Der "Fehler-Bestimmungs"-Fragebogen auf der Rückseite der Garantie-Karte ist auszufüllen und zusammen mit dem defekten Spiel zu schicken.
3. Legen Sie den Nachweis über das Kaufdatum ebenfalls dem defekten Spiel bei.
4. Für den Versand sollte die Original-Verpackung (sofern verfügbar) benutzt werden. Ansonsten bitte das Spiel in einem entsprechenden Karton einschicken.
5. Die Sendung muß frankiert sein. Dies gilt für alle Rücksendungen an Milton Bradley.

Versandadresse:

In Deutschland:
Milton Bradley GmbH
Waldstraße 49
8510 Fürth/Bayern

In der Schweiz:
MB (Switzerland) AG
Alte Bremgartenstrasse 2
8968 Mutschellen/Aargau

4978-XD 582

Kauf-Bestätigung

Diese Bestätigung braucht nicht ausgefüllt zu werden, wenn Sie eine Kaufquittung mit Ihrem Spiel zurücksenden. **Bitte vergessen Sie nicht, uns Ihren Namen und Adresse mitzuschicken.**

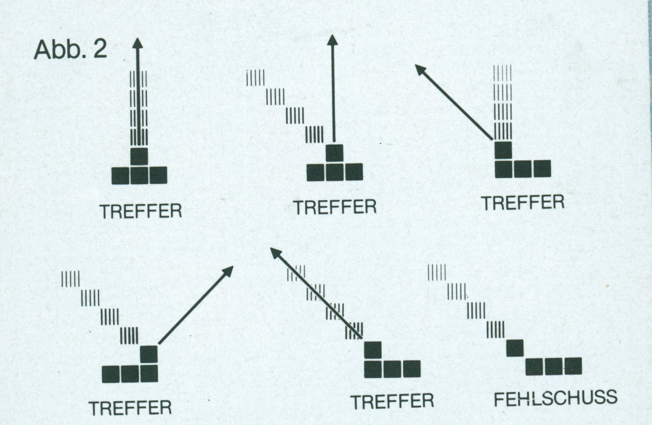
1. Datum des Kaufs ....
2. Name und Anschrift des Käufers ....
   ....
   ....
3. Gekauft bei (Name und Anschrift des Händlers) ....
   ....
   ....
4. Händlerstempel und Unterschrift ....

Fehler-Bestimmung bei Microvision

Zur schnellen Lokalisierung des Defekts und zur Beschleunigung der Reparatur bitten wir Sie, das betreffende Kästchen anzukreuzen und den Fehler kurz zu beschreiben.

- [ ] **Spiel funktioniert nicht** (überhaupt keine Signale)
- [ ] **Batterie-Clip gebrochen**
- [ ] **Licht(er) defekt:** Um welches Licht handelt es sich ....
- [ ] **Ton (Töne) defekt:** Um welche(n) handelt es sich ....
- [ ] **Taste funktioniert nicht:** Welche Taste ist es ....
- [ ] **Einzelteil beschädigt oder fehlt:** Um welches Teil handelt es sich ....
  ....
- [ ] **Sonstiges:** Es handelt sich um ....
  ....
  ....

Name und Anschrift des Käufers ....
....
....
....



6. Wenn Sie die Kugel nicht abfangen, prallt sie auf die untere Mauer und löscht dort einen Stein. ANMERKUNG: Die Kugel bleibt im Spiel, selbst wenn sie die untere Mauer durchbricht.
7. Wenn Sie die ganze obere Mauer abgebaut haben und von der unteren noch Steine stehen, erscheint Ihr Punktwert im Bildschirm. Oben hat sich sofort eine neue Mauer aufgebaut, und die Kugel bleibt im Spiel. Aber sie wird jetzt schneller, und nach jeder abgebauten Mauer steigert sie ihre Geschwindigkeit weiter.
8. Spielen Sie so lange weiter, bis alle Steine der unteren Mauer gelöscht sind. Dann ist das Spiel zu Ende, und Ihr Gesamtpunktwert erscheint im Bildschirm.

Wertung

Sie gewinnen 1 Punkt für jeden Stein, den Sie aus der oberen Mauer abbauen, und verlieren 1 Punkt für jeden Stein, den Sie aus der unteren Mauer verlieren. Die Höchstpunktzahl für jede komplett abgebaute obere Mauer beträgt 32. Nach Erreichen von 999 Punkten müssen Sie dem auf dem Bildschirm angezeigten Wert 1.000 Punkte hinzuzählen.

ZUR ERINNERUNG: VERGESSEN SIE NICHT, DAS SPIEL WIEDER AUSZUSCHALTEN, WENN SIE NICHT MEHR SPIELEN.

4978-XD 482